



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2012

Religion und Visualität

Pezzoli-Olgiati, Daria

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-65950>

Book Section

Published Version

Originally published at:

Pezzoli-Olgiati, Daria (2012). Religion und Visualität. In: Stausberg, Michael. Religionswissenschaft : Ein Studienbuch. Berlin: De Gruyter, 343-364.

IV.2 Religion und Visualität

Daria Pezzoli-Olgati

Der Zugang zu religiösen Traditionen und Gemeinschaften wurde und wird häufig mit Hilfe von Bildern und anderen visuellen Medien hergestellt. So kann ein bestimmtes Symbol, eine Farbe, ein Kleid oder ein Gebäude unmittelbar mit bestimmten kulturellen Ausprägungen einer Religion in Zusammenhang gebracht werden. Im vorliegenden Kapitel soll die Beziehung zwischen Visualität und Religion analysiert und ihre Bedeutung für die Religionswissenschaft behandelt werden. Nach einem allgemeinen Überblick über das Forschungsgebiet werden bestimmte Kernfragen auf einer methodisch-theoretischen Ebene diskutiert. Die weiteren Abschnitte thematisieren ausgewählte visuelle Medien, die für Religionsforschung zentral sind.

1. Bilder, Blicke, Visualität

Sehen und Schauen sind fundamentale Aspekte der menschlichen Wahrnehmung. Auch im religiösen Feld spielen Bilder, Blicke und Visualität eine wesentliche Rolle. Das Visuelle ist konstitutiv für religiöse Symbolsysteme, denn es prägt religiöse Vorstellungen und Praktiken sowie deren Tradierungsprozesse, jedoch je nach Epoche, Kultur und religiöser Gemeinschaft unterschiedlich.

Individuen und Kollektive verwenden Bilder für unterschiedliche Zwecke. Sie werden beispielsweise zur Selbstdarstellung von Gemeinschaften im sozialen Raum genutzt. Darüber hinaus sind sie ein wichtiges Mittel zur Wahrnehmung von anderen, als fremd, exotisch, feindselig oder attraktiv betrachteten Religionen in der Öffentlichkeit. Folglich stellt die vielfältige Welt der Bilder eine Quellengrundlage für die wissenschaftliche Rekonstruktion von religiösen Symbolsystemen dar. Außerdem dienen Bilder und audiovisuelle Medien der Vermittlung von wissenschaftlichen Ergebnissen.

Die unterschiedlichen Ebenen der Interaktion von Religion und Visualität liegen nicht isoliert im kulturellen Umfeld vor, sondern sie stehen in intensiven Wechselwirkungen mit anderen Medien; besonders

relevant ist der Bezug zu Texten. Die Beschäftigung mit dem Visuellen setzt somit stets die Bereitschaft voraus, auf intermediale Prozesse zu achten (PEZZOLI-OLGIATI 2010).

2. Zugänge zum Visuellen in der Erforschung von Religion

Um mit der Komplexität dieses Forschungsfeldes umzugehen, kann es (trotz der Gefahr der Vereinfachung) nützlich sein, einige Grundunterscheidungen einzuführen, um die theoretischen Grundlagen und methodischen Optionen in diesem weiten Feld auf den Punkt zu bringen. Man kann erstens den Blick auf visuelle Quellen und Medien richten oder sich, zweitens, für das Sehen als Prozess und für Blickkulturen innerhalb bestimmter religiöser Symbolsysteme interessieren. Drittens stellt der wissenschaftliche Blick – also der hermeneutische Rahmen, in dem Visualität erforscht wird – eine weitere unverzichtbare Dimension dar.

2.1 Visuelle Medien

Das Interesse für visuelle Quellen, ihre Verwendung und Funktion im Spannungsfeld von Religion bedingt die Beschäftigung mit einer Vielfalt von Darstellungsarten, Bildträgern, Techniken, Formen und Materialien, Stilen und Gattungen, die kaum im Überblick wiedergeben werden können. Die Kategorie ‚visuelle Medien‘ dient deswegen dazu, für die Breite und Vielfalt von Quellen, die darunter subsumiert werden können, zu sensibilisieren (vgl. z. B. MIRZOEFF 1998, 2004; BREDEKAMP 2004; ELKINS 2003; SACHS-HOMBACH 2009; FABRIS/LOSSI/PERONE 2011). Sie hilft außerdem hervorzuheben, dass die Dimensionen eines religiösen Symbolsystems, die mit Sehen und Schauen zusammenhängen, zum einen zentral für dessen Verständnis und zum anderen uneinheitlich und vielgestaltig sind (Literatur bei BEINHAEUER-KÖHLER/PEZZOLI-OLGIATI/VALENTIN 2010).

Der Begriff ‚Medium‘, der hier in einer breiten Bedeutung verwendet wird, verbindet das Interesse für das Visuelle mit Kommunikationsprozessen innerhalb und im Umfeld von religiösen Symbolsystemen. Je nachdem wie man Kommunikation umreißt, kann ‚Medium‘ eher auf den Prozess der Vermittlung, auf die Botschaft der Kommunikation oder auf die materiellen und technischen Träger bezogen werden (RÜPKE 2007; PEZZOLI-OLGIATI 2010).



Abb. 1: Keramikfliesen und Zierband mit Kalligraphien, Granada. © akg-images, Gerard Degeorge.

Die Offenheit der hier vorgeschlagenen Begriffe mag irreführend erscheinen. Trotzdem ist es in einer ersten Annäherung an die Thematik wichtig, diese Offenheit zuzulassen und auf ihre Chance hinzuweisen. Beispielsweise könnte eine solche Begriffsverwendung auch Texte als visuelle Medien auffassen. Dies ist eine bedeutsame Feststellung, denn Texte bestehen aus visuell wahrnehmbaren Zeichen und können als solche auf primär visuelle Wahrnehmungsprozesse ausgerichtet sein, was bspw. bei der Kalligraphie oder bei den ägyptischen Hieroglyphen der Fall ist (Abb. 1).

Ein weiterer Grund für eine umfassende Annäherung an visuelle Medien liegt in der Verbindung mit ‚Religion‘ und deren Erforschung aus kulturwissenschaftlicher Perspektive. Gemäß dieser wird das religiöse Symbolsystem als ein Teil von kulturellen Prozessen betrachtet, das stets in der Verbindung und Interaktion mit anderen gesellschaftlichen Bereichen untersucht werden muss. Die visuelle Kommunikation ist ein wesentliches Moment religiöser Symbolsysteme, die nicht zuletzt gerade dadurch in der Kultur sichtbar und wahrnehmbar sind. Die visuelle Kommunikation ist jedoch vielfältig und umfasst allerlei Elemente: von

historischen Gebäuden bis hin zu preiswerten Bildreproduktionen, von kostbaren Kunstwerken bis hin zur Kleidung.

Religion wird hier also als ein Teil der Kultur, als ein gesellschaftlicher Bereich, der stets mit anderen interagiert, betrachtet. Dabei wird ein besonderes Augenmerk auf die Bedeutung und die Funktion von Visualität in einem kommunikationstheoretischen Rahmen gelegt. Religion wird somit als Kommunikationssystem erfasst, in dem zahlreiche Medien und ihre gegenseitigen Wechselwirkungen bedeutsam sind; das Visuelle stellt eine besondere Art der Fokussierung dar (vgl. dazu z.B. MALIK/RÜPKE/WOBBE 2007).

In diesem Zusammenhang müssen Medium und Kommunikation genauer in den Blick genommen werden. Weiterführend ist eine Konzeption vom Kommunikationsprozess, in dem Medium sowie vermittelte Inhalte als Aspekte eines dynamischen Prozesses definiert werden und nicht – um zwei Extreme zu nennen – als Gegensätze einer linear umrissenen Kommunikation oder als identische Größen. Bestimmte Inhalte übernehmen eine bestimmte Bedeutung innerhalb eines Mediums, das wiederum durch die Inhalte verändert wird. Wenn die Beisetzung eines Papstes durch Fernsehübertragungen einem globalen Publikum zugänglich gemacht wird, wird das Trauerritual so gestaltet, damit es nicht nur live, sondern auch in der Übertragung eine Wirkung entfalten kann. Das Medium Fernsehen verändert jedoch die Funktion, Wahrnehmung und Bedeutung der Beisetzung, weil es sie von ihrem unmittelbaren Zeit-Raum-Kontext abkoppelt und das Ereignis beliebig reproduzierbar macht und in Tausenden von unterschiedlichen Wahrnehmungskontexten in Zeit und Raum einbettet.

Diese hier nur skizzierten theoretischen Überlegungen stellen eine besondere Herausforderung auf der methodologischen Ebene dar, denn die Erforschung von visuellen Medien im Kontext von Religion muss interdisziplinär ausgerichtet und eng an kulturwissenschaftliche Vorgehensweisen gekoppelt sein. In Anlehnung an das kulturwissenschaftliche Konzept des *circuit of culture* unterscheidet man methodologisch folgende Bereiche, die jeweils der Forschungsfrage und der historischen, geographischen und sozio-kulturellen Herkunft der jeweiligen Quellen angepasst werden (DU GAY 1997; HALL 1996, 1997). Erstens das Interesse für das Medium und seine Eigenschaften an sich. Handelt es sich um eine Skulptur, um eine Photographie, um ein Ölgemälde oder einen Kurzfilm? Je nach Medium sind unterschiedliche Zugangsweisen aus Fächern wie Kunstgeschichte, Filmwissenschaft, Archäologie, populäre Kulturen, Ethnologie, Medienwissenschaften usw. einzubeziehen. Zweitens

kommt die Frage nach der Art der Kommunikationsprozesse hinzu, in die das betrachtete Medium eingebettet ist. Hier spielen Fragen der Produktion, Rezeption, Verbreitung und Identitätsbildung eine Rolle (PEZZOLI-OLGIATI/ROWLAND 2011).

2.2 Blickkulturen

Die zweite Reihe von Fragen, die für die Analyse von visuellen Medien und deren religiöse Funktion fundamental sind, fokussieren auf den Kontext der Verwendung und der Wahrnehmung der Quellen. Produktion, Rezeption, Verbreitung und Identitätsbildung sind Facetten von ‚Blickkulturen‘: die Kontextualisierung von Bildern in einem Umfeld des Darstellens und Schauens. Je nach Umfeld wird der Zugang zu Bildern spezifisch gestaltet, bewertet und reguliert (LANWERD 2011; MEYER 2009; BEINHAUER-KÖHLER 2010). Auf dieser Ebene sind Interaktionen mit wirtschaftlichen und politischen Dimensionen wichtig. Auch die Gender-Dimension ist unentbehrlich. Welche Machtstrukturen regulieren eine bestimmte Art des Sehens? Welche wirtschaftlichen Prozesse sind damit verbunden? Wer sind die Akteure, die an den Prozessen der Bildproduktion, -rezeption und -tradierung involviert sind?

Fragen nach der Reflexion über Visualität innerhalb einer bestimmten Tradition oder Gemeinschaft gehören ebenfalls in diesen theoretisch-methodischen Kontext (LANWERD 2002): Welche ästhetischen Reflexionen sind mit der Produktion, Rezeption und Verbreitung visueller Quellen verbunden? Welche Techniken der Wahrnehmung und der Involvierung in die visuelle Kommunikation sind typisch? Welche Seh- und Blickkonventionen herrschen vor?

Somit komme ich zum letzten Punkt dieses Abschnittes, dem Hinweis auf die technologischen Veränderungen in der Produktion und Reproduktion des Visuellen im Laufe der Geschichte. Seien es vorhistorische Höhlendarstellungen oder interaktive Plattformen des Internets, immer handelt es sich um Kulturprodukte, die auch visuell wahrgenommen werden. Dennoch muss betont werden, dass die technischen und anthropologischen Voraussetzungen dieser Wahrnehmung kaum konstant und vergleichbar sind.

2.3 Der wissenschaftliche Blick

Visuelle Medien und Blickkulturen sind zwei wesentliche und zusammengehörige Teile der Erforschung von Visualität im Kontext von Religion. Der wissenschaftliche Blick gehört als ein weiteres konstitutives Element dazu. Damit begibt man sich in eine selbstreflexive, hermeneutische Betrachtung. Denn technologische Veränderungen und rasante Entwicklungen im (audio-)visuellen Bereich betreffen nicht nur den Forschungsgegenstand, sondern auch die wissenschaftliche Perspektive. Beispielsweise ist es heutzutage sehr einfach, an Bildquellen heranzukommen. Die Unterschiede zwischen den vielfältigen Quellen treten in der elektronischen Reproduktion in den Hintergrund; das Betrachten hat sich mit den Möglichkeiten elektronischer Vergrößerungen weitgehend von den Licht- und Raumgrenzen abgelöst, was wiederum nicht nur Chancen, sondern auch Probleme in der historischen Kontextualisierung des Sehens mit sich bringt.

Trotz dieser neuen Impulse ist der religionswissenschaftliche Blick auf das Visuelle zwiespältig geblieben: Bilder sind als Illustrationen zwar häufig willkommen, werden jedoch als wesentliche Schritte einer Argumentation und als Forschungsgegenstände in vielen akademischen Traditionen immer noch mit Skepsis betrachtet.

Darüber hinaus verlangt die Auseinandersetzung mit Visualität nach hermeneutischen Debatten, die die vermeintliche Objektivität der Religionswissenschaft in Frage und die Subjektivität der Forschung mit ihren Grenzen und Herausforderung ins Zentrum stellen. Es gibt kein Erklären und Verstehen von visuellen Quellen ohne affektive, emotionale sowie intellektuelle Involvierung des Betrachters und der Betrachterin. Visuelle Forschung ist von der subjektiven Wahrnehmung und der soziokulturellen Einbettung der Forschenden durchdrungen. Denn Visuelles muss zuerst einmal unmittelbar wahrgenommen werden. Bei den Bildern fehlt beispielsweise das Moment der Distanziertheit, die bei Texten Fremdsprachen suggerieren. Die Dynamik zwischen Nähe und Distanz, die den Forschungsprozess kennzeichnet, muss im visuellen Bereich durch eine hermeneutische Reflexion sorgfältig reflektiert werden (Abb. 2a–c).

Diese hermeneutischen Fragen nehmen durch die Rezeption von Methoden der visuellen Anthropologie in der Religionswissenschaft an Relevanz zu. Die Photographie und der wissenschaftliche Dokumentarfilm gewinnen als Methoden der Datenerhebung einerseits und der Darstellung von Forschungsergebnissen andererseits an Bedeutung

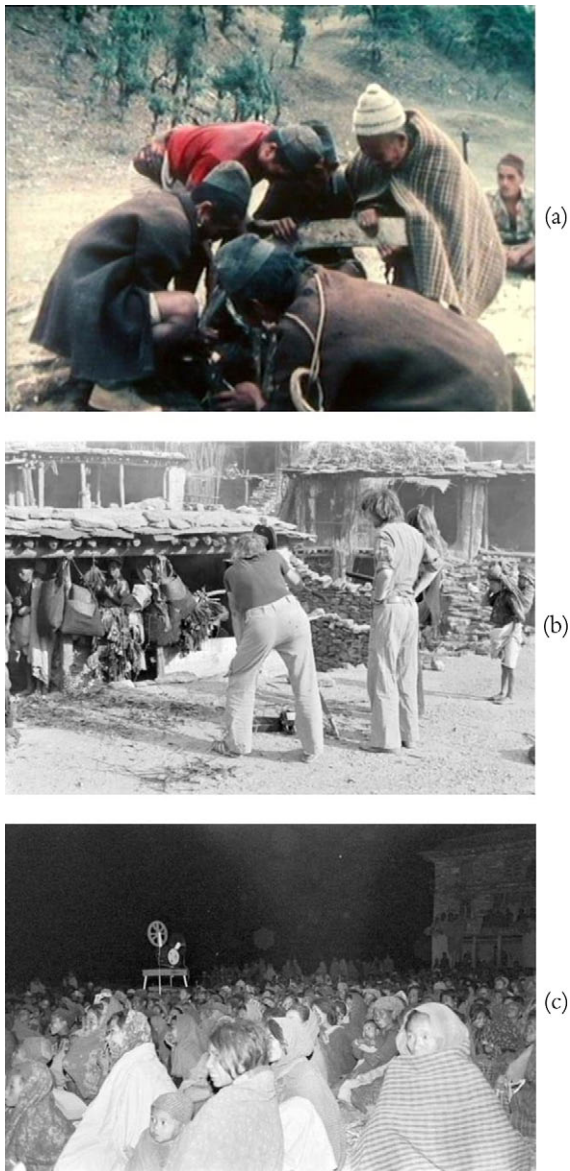


Abb. 2 a–c: (a) Szenenbild aus dem Dokumentarfilm *SCHAMANEN IM BLINDEN LAND* (Michael Oppitz, BRD/Nepal/USA 1980) (b) Aufnahme der Dreharbeiten (c) und der ersten Filmaufführung für die Protagonisten bei den nördlichen Magar 1982, die für die meisten die erste Begegnung mit dem Kino war (aus BOCHET 2008). Die Produktion eines wissenschaftlichen Dokumentarfilms übt einen starken Einfluss auf die Forschung und deren Rezeption auf unterschiedlichen Ebenen aus.

(MENDEL 2011). Dies impliziert wiederum, dass Techniken, Bedingungen und Bedeutungen von Aufnahme- bzw. Montagemöglichkeiten zunehmend zum wissenschaftlichen Fachwissen gehören.

Visuelle Medien und Blickkulturen sind zu breite Felder, um sie in übersichtliche Kategorien einzuteilen. Trotzdem sollen im Folgenden die Vielfalt der Bilderwelt und ihre spezifischen Herausforderungen an einigen Beispielen aufgezeigt werden.

3. Die vielfältige Welt der Bilder

Beim Fokus auf Visualität spielt das Verhältnis von Bildern und Texten eine besondere Rolle in der Erforschung von Religion. Bild und Text werden häufig gemeinsam verwendet, was eine besondere Konstellation für die Interpretation des Visuellen und der historisch-kulturellen Kontextualisierung der gesamten Quelle darstellt. In der Antike kann man in diesem Zusammenhang beispielsweise auf das altägyptische *Amduat* hinweisen. In Bild und Text erzählt dieses Werk die Reise des Sonnengottes durch die nächtlichen Bereiche der Unterwelt in zwölf Etappen, die je einer Stunde entsprechen (Abb. 3). Der Bildteil liefert eine Gesamtansicht der Unterwelt und ist in drei Register unterteilt: Die Barke mit der Sonne und seiner Gefolgschaft (im Zentrum) sowie die weiteren Bewohner der nächtlichen unterirdischen Gebiete (im oberen und unteren Register) werden in diesem Bilderzyklus detailliert dargestellt. Der Textteil, der in die Bilder integriert ist, enthält die Namen, Funktionen und Handlungen der dargestellten Figuren. In Abb. 3 ist ein Teil der zwölften Stunde aus dem Grab des Tuthmosis III (15. Jh. v.u.Z.) reproduziert. Das *Amduat*, eine Komposition altägyptischer Jenseitsvorstellungen, wurde in einer ersten Phase auf die Wände von Gräbern angebracht, mit der Zeit und mit zunehmender Popularisierung auch auf Särgen und Papyri. In Bezug auf unser Thema ist der Abschlusstext (hier in der Kurzfassung) der Komposition aufschlussreich:

Der Anfang ist das Licht, das Ende die Urfinsternis. Der Lauf des Sonnengottes im Westen, die geheimnisvollen Absichten, die dieser Gott in ihm verwirklicht. Der erlesene Leitfaden, die geheimnisvolle Schrift der *Dat*, die nicht gekannt wird von irgendeinem Menschen, außer vom Erlesenen. Gemacht ist dieses Bild in dieser Weise im Verborgenen der *Dat*, unsichtbar, nicht wahrzunehmen! Wer diese geheimnisvollen Bilder kennt, ist ein wohlversorgter *Ach*. Immer geht er aus und ein in der *Dat*, Immer spricht er zu den Lebenden. Als wahr erprobt, Millionen Mal! (HORNUNG 1992: 193).

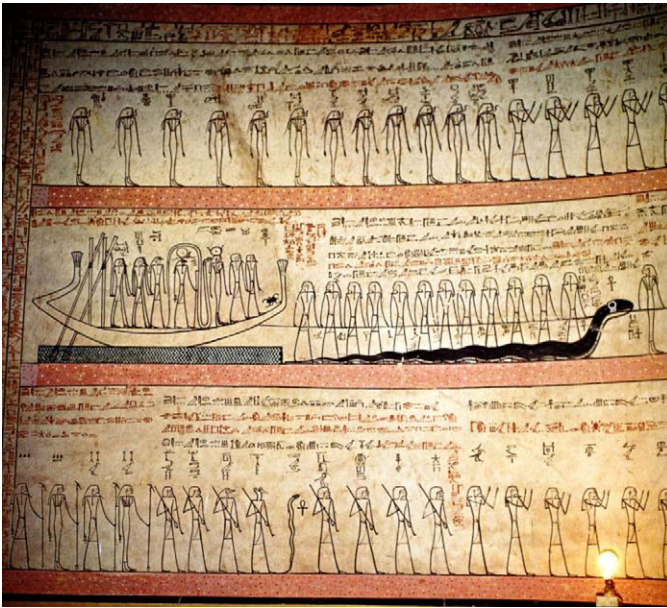


Abb. 3: Bild und Text kommen in enger Wechselwirkung auf dieser Fassung des *Amduat* im Grab von Tuthmosis III vor. Hier ist ein Teil der zwölften Stunde zu sehen. © akg-images, Werner Forman.

Das Werk gibt über seine Adressaten Auskunft: Bild und Text sollen geheimnisvoll und unsichtbar und nur Erlesenen zugänglich sein. Ihre ursprüngliche Verwendung in Gräbern lässt erkennen, dass der vom Text intendierte Blick die Dimension der Lebenden überschreitet.

In anderen Konstellationen verlaufen die Bild- und Texttradition parallel, kommen aber nicht unbedingt auf dem gleichen Träger vor. Die mehr oder weniger enge Verbindung zwischen literarischen und visuellen Traditionen muss dann in der Rekonstruktion geleistet werden. Beispielsweise kann die folgende Teildarstellung des Weltgerichts aus der Collegiata von San Gimignano aus dem 14.–15. Jh. als Rezeption von Dantes Höllenbeschreibung in der *Divina Commedia* angesehen werden; dieser Bezug wird als Teil der Bildanalyse in der historischen Kontextualisierung hergestellt (Abb. 4). Das Bildprogramm geht eigene Wege, entfaltet eine andere Wirkung auf die Zuschauer, setzt eigene Akzente und ist mit dem kirchlichen Raum verbunden. Die Verbindung mit dem Text kann in einem zweiten Schritt einbezogen werden, was einen anderen, zusätzlichen Interpretationsprozess erlaubt. Aus dem Vergleich



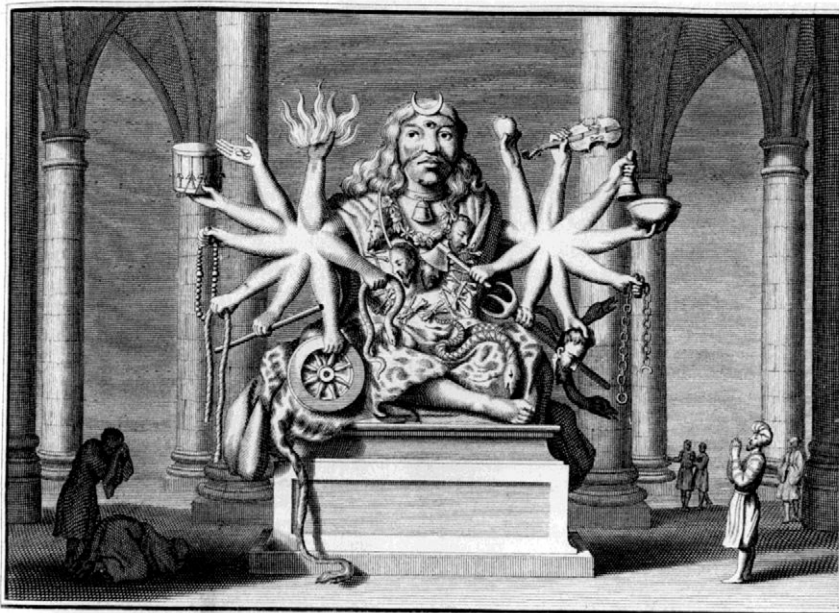
Abb. 4: Erster Teil des Weltgerichtes in der Collegiata in San Gimignano © OPA, Parrocchia S. Maria Assunta, S. Gimignano. Aus: VICH I IMBERCIATORI/TORRITI (ohne Jahr: 18).

zwischen Bild- und Texttraditionen können bestimmte Verweise, symbolische Bedeutungen und Anspielungen erfasst werden.

Bilder zeigen nicht nur vielfältige Bezüge zu Texten, sondern auch zu anderen Bildern. Bilder werden häufig auf der Grundlage anderer Bilder hergestellt. Ein interessantes Beispiel ist das Bildprogramm im siebentägigen Werk *Cérémonies et Coutumes religieuses de tous les Peuples du Monde*.

Diese Anthologie aus der Aufklärungszeit, die zwischen 1723 bis 1737 in Amsterdam herausgegeben wurde, bestand aus ausgewählten Texten verschiedener Autoren zu den Religionen und Bräuchen aller damals bekannten Gebiete der Welt. Das aufwendige Bildprogramm mit 200 Kupferstichen für insgesamt 600 Abbildungen wurde Bernard Picart anvertraut. War es für bekannte und in Europa verbreitete Traditionen möglich, Vorlagen vor Ort zu skizzieren, musste für die visuelle Repräsentation von fernen Themen auf andere Grundlagen rekurriert werden (VON WYSS-GIACOSA 2006). In der Darstellung von indischen Gottheiten kann man mit der Entstehungsgeschichte dieser Bilder z. B. die Geschichte des Blickes von Reisenden und Missionaren rekonstruieren, die eine Form des visuellen Wissens von Indien nach Europa brachten (Abb. 5).

Dieses Beispiel zeigt die Verwendung des Bildes als Vermittler von Wissen über Religion auf. Wie Abb. 3 und 4 zeigen sind visuelle Dar-



IXORA, DIVINITÉ des Indes Orientales.

Abb. 5: Bernard Picarts Darstellung von Shiva als „Ixora“ bedient sich einer europäischen Bildsprache. Als Inspirationsquelle dienten andere Bilder, möglicherweise eine Darstellung aus Abrahams Rogerius *Offne Thür zu dem verborgenen Heydenthum* von 1663. Aus: *Cérémonies et Coutumes religieuses des Peuples Idolâtres*. © Zentralbibliothek Zürich, NR 65, S. 439.



Abb. 6: Mittelalterliche Holzskulpturen in der Ausstellung *Maria Magdalena Mauritius. Umgang mit Heiligen* 2007/2008. © Schweizerisches Nationalmuseum Zürich.

stellungen jedoch auch im Rahmen der religiösen Praxis zentral. Abb. 6 kann auf beiden Ebenen gelesen werden. Diese Marienfiguren waren Gegenstand von Verehrung und gehörten ursprünglich in den kirchlichen Raum. Sie waren in kollektiven Praktiken sowie in der persönlichen Frömmigkeit eingebettet. Obwohl die Statue theologisch gesehen nur einen Verweis auf die Mutter Jesus darstellt, wird sie häufig in der Perspektive der Gläubigen mit anderen Bedeutungen versehen; sie wird tendenziell mit der heiligen Gestalt identifiziert. Das Foto ist anlässlich einer Museumsausstellung über die Bedeutung und Funktion von Heiligen im Mittelalter entstanden. In diesem Kontext spielen die zwei Holzskulpturen eine andere Rolle, denn sie dienen der Vermittlung von Wissen über Religion – in diesem Fall den mittelalterlichen Katholizismus in der Schweiz – und werden als ein Teil des nationalen Kulturgutes als schutz- und konservierungswürdig betrachtet.

Darüber hinaus können Bilder eine Dimension der Neuinterpretation, Distanzierung, Kritik, Verfremdung oder Ablehnung von Religion in künstlerischen und öffentlichen Debatten sein. Abb. 7 und 8 zeigen

ganz unterschiedliche Beispiele dazu. Das Werk *Virgin Mary* von Kiki Smith stellt Marias Körperlichkeit mit anatomischer Genauigkeit ins Zentrum; damit bricht die Künstlerin bewusst mit den traditionellen Darstellungskonventionen dieser Figur (Abb. 7; FISCHER/BÜRG 2010: 32–34). Abb. 8 zeigt ein politisches Plakat aus dem Jahr 2010, in dem gegen die sichtbare Präsenz des Islam in der Schweiz argumentiert wird. An diesen Beispielen kann man die Relevanz visueller Quellen für die Erforschung nicht nur der emischen Perspektive von religiösen Symbolsystemen, sondern auch ihrer Interaktion mit anderen gesellschaftlichen Bereichen wie Kunst, Museum oder Politik erkennen.



Abb. 7: Kiki Smith, *Virgin Mary*, 1992, Wachs, Käsetuch, Holz, Stahlhalterung, 171 x 66 x 36 cm in der Ausstellung *Lebenszeichen. Altes Wissen in der zeitgenössischen Kunst* im Kunstmuseum Luzern 2010. Im Hintergrund *Lilith* (oben rechts) und *Eva*, zwei Werke derselben Künstlerin © Kunstmuseum Luzern, Foto: Andri Stadler; © Kiki Smith, Courtesz The Pace Gallery.



Abb. 8: Plakat im Umfeld der sogenannten „Minarett-Initiative“, Schweiz 2010.
© Daria Pezzoli-Olgiati, Zürich.

4. Die Erfindung der bewegten Bilder und die Verbreitung audiovisueller Medien

Ein bedeutsames Kapitel für das Forschungsgebiet Religion und Visualität eröffnet sich mit der Erfindung der Photographie und später des Films im 19. Jh. In der Folge wird auf den Film eingegangen, nicht zuletzt aufgrund seiner nachhaltigen Wirkung im Bereich der audiovisuellen Medien.

Mit der Möglichkeit, durch eine optische Täuschung Abbildungen der natürlichen Welt in Bewegung zu zeigen, boten sich neue Möglichkeiten, auch für die Visualisierung von religiösen Motiven und Handlungen. Bereits in den ersten filmischen Werken spielten religiöse Themen eine zentrale Rolle: Sowohl biblische Erzählungen und Figuren als auch neue Phänomene wie der Spiritismus konnten mit den fiktionalen Mitteln und der konkreten Sprache des Films gezeigt werden (Abb. 9). Auch die Möglichkeit der neuen Technik, die an der Schwelle zwischen Kunst und Industrie angesiedelt war, Massen anzusprechen, begünstigte die Umsetzung religiöser Themen. Der Film und das Kino wurden von religiösen Gemeinschaften gefördert und verbreitet; man war sich der Potentiale des neuen Mediums bewusst. Die Präsenz von Religion in den unterschiedlichsten Sparten der filmischen Produktion

erlebte diverse Phasen und Akzentuierungen. Die vielfältige (auch ablehnende) Behandlung von Religion im Film lässt sich in allen Phasen der Filmgeschichte verfolgen (MITCHELL/PLATE 2007; WRIGHT 2007; PEZZOLI-OLGIATI 2008; MÄDER 2010).

Die Koppelung der bewegten Bilder mit dem Ton, die Möglichkeit der Farbe sowie die digitale Produktion und die Reproduktionsmöglichkeiten – um nur die bekanntesten Erfindungen zu nennen – haben dazu geführt, dass audiovisuelle Medien allgegenwärtig geworden sind. Der Spielfilm ist nach wie vor ein wichtiges Medium, in dem Religion auf vielfältige Weise inszeniert, instrumentalisiert oder überhöht wird. Verweise auf religiöse Erzählungen sind aufgrund ihrer weiten Verbreitung sehr gut filmisch umsetz- und verwertbar.

Häufig werden im Spielfilm Religionskontakte und -konflikte thematisiert (Abb. 10 und 11). Religiöse Motive können auf der audiovisuellen Oberfläche des Films vorkommen und/oder die Grundstruktur eines Films prägen. Filme repräsentieren religiöse Traditionen und ihre Blickkulturen (Abb. 12), nehmen Grundthemen aus religiösen Sym-

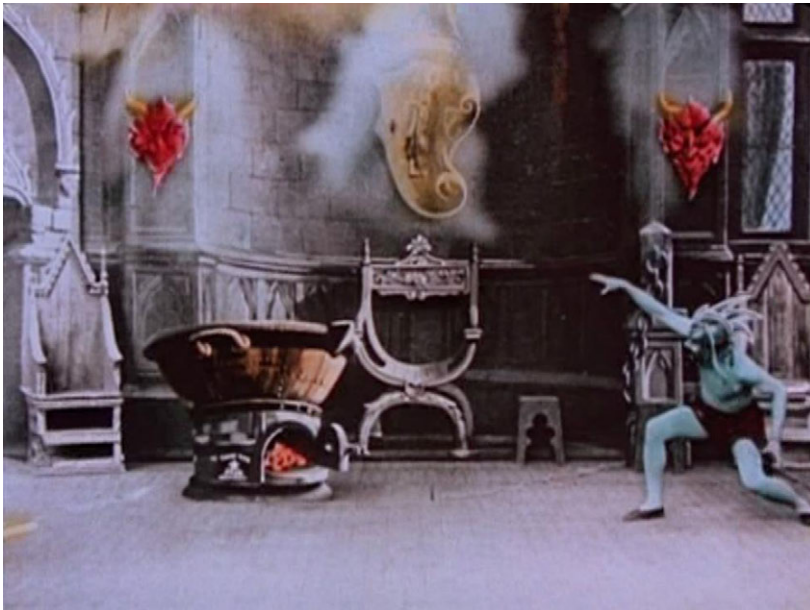


Abb. 9: Szenenbild aus *LE CHAUDRON INFERNAL* (Georges Méliès, F 1903), kolorierte Fassung. Mit den filmischen Verfahren konnten Ereignisse sichtbar gemacht werden wie z.B. die flatternden Geister dreier Frauen, die der Teufel im Kessel verbrannt hat.



Abb. 10: Charlotte ist auf Sinnsuche in Japan. Sie besucht einen Tempel in der Hoffnung auf eine religiöse Erfahrung, die jedoch ausbleibt. Szenenbild aus *LOST IN TRANSLATION* (Sofia Coppola, USA/J 2003, 00:12:18).

bolsystemen auf und beleuchten sie kritisch (Abb. 13). Ein Film kann auch als Vermittlung einer religiösen Erfahrung konzipiert sein, so z. B. in *THE TREE OF LIFE* (Terrence Malick, USA 2011), der 2011 den Hauptpreis in Cannes gewonnen hat. Die Erforschung des Spielfilms und seiner Wechselwirkung mit Religion gibt Auskunft über die Verbreitung von religiösen Themen, Motiven, Kritiken und Funktionen in diesem besonderen Medium; dies kann als ein Aspekt der Präsenz von Religion im öffentlichen Raum aufgefasst werden.

Der Dokumentarfilm weist aufgrund seiner spezifischen Produktionsbedingungen einige Besonderheiten auf: Ein Dokumentarfilm kann durch eine spezifische Filmsprache den Anspruch auf Authentizität hervorheben. Durch die Montage und den Kommentar können jedoch selbstverständlich auch im Dokumentarfilm fiktionale Momente eingebaut werden. Dennoch stellt diese Art der Filmproduktion in der Inszenierung von Religion eine eigene Leistung dar, indem sie Beobachtungen von den Zeit- und Raumkontexten ablöst und sie prinzipiell einem globalen Publikum zugänglich macht (NICHOLS 2001).

Es ist hier nicht möglich, auf alle Entwicklungen im audiovisuellen Bereich hinzuweisen. Der Fernseher, die Reproduktionsmöglichkeiten audiovisueller Materialien in vielen elektronischen Geräten wie Handy oder iPod betreffen religiöse Gemeinschaften und Themen auf vielfältige Art. Abschließend soll kurz auf das Internet hingewiesen werden, das ein interaktives Eingreifen in audiovisuelle Darstellungsformen möglich



Abb. 11: Abschiedsmahl vor dem Selbstmordattentat in *PARADISE NOW* (Hany Abu-Assad, NL/D/F 2004). Leonardos Abendmahl wird hier in einen muslimischen Kontext gesetzt: Der christliche Topos, der das Thema des Opfers mit dem Heil paradigmatisch verbindet, wird hier als visuelle Provokation eines europäischen Publikums eingesetzt. Dieses Szenenbild stellt ein gutes Beispiel von intermedialen Verweisen dar, da ein Gemälde im Film nachinszeniert wird.

macht; als Paradebeispiel dafür können off- und online-Computerspiele betrachtet werden. Mit der Interaktion in einem bestimmten Programm gestalten die (Mit)spieler eine audiovisuelle, fiktionale Welt. Interessanterweise kommen in vielen Games und Spielpartien religiöse Elemente prominent vor, beispielsweise in den Szenarien, die sich von bekannten Mythen inspirieren lassen, aber auch in der Gestaltung des Spiels selbst



Abb. 12: Der Blick von Muhammad auf seine Gefolgschaft wird mit einer subjektiven Einstellung repräsentiert. Mit diesem Verfahren wird in *THE MESSAGE* oder *MOHAMMAD, MESSENGER OF GOD* (Moustapha Akkad, Libyen/UK 1976, 01:49:28) die Figur des Propheten visuell im Off belassen und konsequent nicht gezeigt, was mit muslimischen Darstellungskonventionen konform ist.



Abb. 13: Bess opfert sich für ihren Ehemann auf unkonventionelle Weise und ermöglicht ihm damit eine wundersame Heilung in *BREAKING THE WAVES* (Lars von Trier, Dänemark 1996, 02:15:24). Der Bezug zur Kreuzigung Christi wird trotz der provokativ eingesetzten Verfremdungselemente visuell und narrativ evident gehalten.



Abb. 14: Ankündigung des Todes eines Mitspielers in einem Forum innerhalb von *World of Warcraft*. Es wird vorgeschlagen, die Avatare im Spiel mit einem Zeichen der Trauer zu versehen, um dem verschiedenen Freund die Ehre zu erweisen. Religion durchdringt die multimediale Spielwelt auf verschiedenen Ebenen (eu.-battle.net/wow/de/forum/topic/2123554867, 14. 7. 2011)

(Abb. 14). In diesem Zusammenhang werden neue Aspekte von Religion visuell aufgenommen, verändert und tradiert. Ob dies auch zu Veränderungen der religiösen Praxis führt, ist Gegenstand der Internetforschung (HØJSGAARD 2005; AHN 2007).

5. Abschließende Anmerkungen

Die Auseinandersetzung mit Bildern umfasst nicht nur das Dargestellte, sondern auch die Materialität des Bildes und die Praktiken, die darum kreisen. Bildproduktion und -rezeption sind im Wesentlichen mit dem menschlichen Körper verbunden: Der Körper ist die Voraussetzung für die affektive, emotionale und kognitive Wahrnehmung des Visuellen. Erst durch die Begegnung des Körpers mit dem Bild wird dieses wirksam. Die Zentralität des Körpers in der Bildwahrnehmung schließt die Betrachtung weiterer Aspekte mit ein. Denn den Körper gibt es nicht als Abstraktum, sondern er ist eng mit Genderfragen verbunden; darüber hinaus sind die Wahrnehmung des Körpers und die Anthropologie, die die jeweilige religiöse Tradition ausprägt, stets eng miteinander verknüpft. Der Einbezug dieser Aspekte ist für die Bildforschung im Rahmen der Religionswissenschaft weiterführend. Wahrnehmungsprozesse geschehen im Raum – eine weitere wesentliche Perspektive der Visualitätsforschung. Um es pointiert auszudrücken: Menschen nehmen das Bild in seiner räumlicher Anwesenheit wahr. Sogar in der Vermittlung durch audiovisuelle und elektronische Medien spielt der Raum eine zentrale Rolle. Aus diesem Grund ist der Einfluss des *spatial turn* auf die Erforschung von Visualität sehr stark (BELTING 2002; HIPL/KLAUS/SCHNEER 2004; BRUNO 2008).

Religionen entwerfen Bilder der Welt, die einerseits die Realität widerspiegeln und deuten und diese andererseits normativ prägen. Viele Entwürfe religiöser Weltbilder sind vor allem visuell vermittelt. Durch die Mittel der Kunst werden Welten dargestellt und sichtbar gemacht, die der Mensch nur im Rahmen einer religiösen Orientierung und Praxis erkennen kann. Viele Aspekte dieser Welten können nicht direkt erfahren werden, denn sie werden erst durch religiöse Repräsentationen und Praktiken ausgeprägt. So hat Visualitätsforschung immer mit Grenzen zu tun, in denen auf den ersten Blick paradoxe Spannungen vorkommen wie beispielsweise der Gegensatz zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem.

Literatur

- AHN, Gregor. 2007. Kommunikation von Religion im Internet. In: MALIK/DERS./WOBBE (Hg.). Religion und Medien. Vom Kultbild zum Internetritual. Münster, 191–205.

- BEINHAUER-KÖHLER, Bärbel / PEZZOLI-OLGIATI, Daria / VALENTIN, Joachim (Hg.). 2010. Religiöse Blicke – Blicke auf das Religiöse. Visualität und Religion. Zürich.
- BELTING, Hans. 2001. Bildanthropologie. München.
- BOCHET, Thomas. 2008. „Schamanen im Blinden Land“ – Neu ans Licht geholt. Zürich (DVD, Lizentiatsarbeit beim Völkerkundemuseum der Universität Zürich).
- BREDEKAMP, Horst. 2004. Drehmomente – Merkmale und Ansprüche des *iconic turn*. In: Christa MAAR / Hubert BURDA (Hg.). *Iconic turn*. Die neue Macht der Bilder. Köln, 9–13.
- DÖRING, Jörg / THIELMANN, Tristan (Hg.). 2008. Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Bielefeld.
- DU GAY, PAUL (Hg.). 1997. Production of Culture/Cultures of Production. London u. a.
- ELKINS, James. 2003. Visual Studies. A Skeptical Introduction. New York, London.
- FABRIS, Adriano / LOSSI, Annamaria / PERONE, Ugo (Hg.). 2011. Bild als Prozess. Neue Perspektiven einer Phänomenologie des Sehens. Würzburg.
- FISCHER, Peter / BÜRGI, Brigitt (Hg.). 2010. Lebenszeichen. Altes Wissen in der zeitgenössischen Kunst. Heidelberg.
- HALL, Stuart (Hg.). 1997. Representation. Cultural Representations and Signifying Practices. London u. a.
- . 1996. Introduction. Who needs „Identity“?, in: DERS. / Paul du Gay (Hg.). Questions of Cultural Identity. London u. a., 1–17.
- HIPFL, Brigitte / KLAUS, Elisabeth / SCHEER, Uta (Hg.). 2004. Identitätsräume, Nation, Körper und Geschlecht in den Medien. Eine Topographie. Bielefeld.
- HØJSGAARD, Morten T. / WARBURG, Margrit (Hg.). 2005. Religion and Cyberspace. New York.
- HORNUNG, Erik. 1992. Die Unterweltbücher der Ägypter. Eingeleitet, übersetzt und erklärt von E.H. Zürich, München.
- LANWERT, Susanne. 2002. Religionsästhetik. Studien zum Verhältnis von Symbol und Sinnlichkeit. Würzburg.
- . 2011. Bilder und Bilderpolitik. Repräsentationen des Islams in Printmedien und aktueller Kunst. In: Georg PFLEIDERER / Alexander HEIT (Hg.). Sphärendynamik I. Zur Analyse Postsäkularer Gesellschaften. Zürich, Baden Baden, 235–314.
- MALIK, Jamal / RÜPKE, Jörg / WOBBE, Theresa (Hg.). 2007. Religion und Medien. Vom Kultbild zum Internetritual. Münster.
- MENDEL, Thomas. 2011. Blicke auf religiöse Blicke durch die Linse. Audiovisuelle Methoden in der Religionswissenschaft: Der ethnographische Film, in: BEINHAUER-KÖHLER / PEZZOLI-OLGIATI / VALENTIN (Hg.). Religiöse Blicke – Blicke auf das Religiöse. Visualität und Religion. Zürich, 109–125.
- MEYER, Birgit. 2009. Aesthetic Formations. Media, Religions, and the Senses. New York.
- MIRZOEFF, Nicholas. 1998. The Visual Culture Reader. Second Edition. London, New York.

- . 1999. *An Introduction to Visual Culture*. London, New York.
- MITCHELL, Joylon / PLATE, Brent S. (Hg.). 2007. *The Religion and Film Reader*. New York.
- NICHOLS, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. Bloomington.
- PEZZOLI-OLGIATI, Daria. 2008. Film und Religion. Blick auf Kommunikationssysteme und ihre vielfältigen Wechselwirkungen. In: Andreas NEHRING / Joachim VALENTIN (Hg.). *Religious Turns – Turning Religions. Veränderte kulturelle Diskurse – neue religiöse Wissensformen*. Stuttgart, 45–66.
- . 2010. Eine illustrierte Annäherung an das Verhältnis zwischen Medien und Religion. In: BEINHAUER-KÖHLER / PEZZOLI-OLGIATI / VALENTIN (Hg.). *Religiöse Blicke – Blicke auf das Religiöse. Visualität und Religion*. Zürich, 255–265.
- / ROWLAND, Christopher (Hg.). 2010. *Approaches to the Visual in Religion*. Göttingen.
- RÜPKE, Jörg. 2007. Religion medial. In: MALIK / DERS. / WOBBE (Hg.). *Religion und Medien. Vom Kultbild zum Internetritual*. Münster, 19–28.
- SACHS-HOMBACH, Klaus (Hg.). 2009. *Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn*. Frankfurt.
- VICHI IMBERCIATORI, Jole / TORRITI, Marco. (ohne Jahr). *La Collegiata di San Gimignano*. Poggibonsi.
- VON WYSS-GIACOSA, Paola. 2006. *Religionsbilder der frühen Aufklärung. Bernard Picarts Tafeln für die Cérémonies et Coutumes religieuses de tous les Peuples du Monde*. Bern.
- WRIGHT, Melanie J. 2007. *Religion and Film. An Introduction*. London.

